

Estrategias pedagógicas por medio de los juegos tradicionales para salvaguardar el patrimonio material y el rescate de la identidad afrocolombiana en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Jose Antonio Galan del corregimiento de san Marcos en el municipio de Yumbo Valle del Cauca

Jorge Ivan Osorio Barrero

Asesor

Natalia Del Pilar Pascuas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Etnoeducación

2023

Resumen

El objetivo del estudio fue implementar actividades que promuevan en los estudiantes una apropiación por salvaguardar el patrimonio material y cultural Afrocolombiano del corregimiento de San Marcos por medio de los juegos tradicionales. El método empleado fue la investigación etnográfica del municipio, centrándose en el ambiente de los juegos tradicionales en el corregimiento de San Marcos, municipio de Yumbo. La investigación aporta elementos conceptuales y metodológicos de la afrocolombianidad que pueden servir de base para otros estudios, y contribuye a un ambiente educativo basado en su conexión con el contexto sociocultural de la región, utilizando los juegos tradicionales como mediadores para desarrollar destrezas sociales y cognitivas necesarias para el aprendizaje y la apropiación de la identidad cultural y del patrimonio material. Los resultados mostraron que la investigación y la reflexión en la práctica docente constituyen una modalidad innovadora que implica repensar el rol de los educadores, generando transformaciones significativas tanto en su desempeño como en el proceso de formación y crecimiento personal. En resumen, este estudio evidencia la relevancia de fomentar la preservación y protección del legado material y cultural de la comunidad Afrocolombiana mediante iniciativas educativas enfocadas en los juegos tradicionales, lo que ayuda a fortalecer la identidad cultural y patrimonial de esta comunidad.

Palabras claves: Afrocolombianidad, Patrimonio, Juegos, Cultura, Tradición

Abstract

The objective of the study was to implement activities that promote in students an appropriation to safeguard the material and cultural heritage of Afrocolombian from the district of San Marcos through traditional games. The method used was ethnographic research of the municipality, focusing on the environment of traditional games in the district of San Marcos, municipality of Yumbo. The research provides conceptual and methodological elements of Afro-Colombian identity that can serve as a basis for other studies, and contributes to an educational environment based on its connection with the sociocultural context of the region, using traditional games as mediators to develop social and cognitive skills necessary for learning and appropriation of cultural identity and material heritage. The results showed that research and reflection in teaching practice constitute an innovative modality that implies rethinking the role of educators, generating significant transformations both in their performance and in the process of training and personal growth. In summary, this study evidences the relevance of promoting the preservation and protection of the material and cultural legacy of the Afro-Colombian community through educational initiatives focused on traditional games, which helps to strengthen the cultural and patrimonial identity of this community.

Keywords: Afro-Colombian Identity, Heritage, Games, Culture, Tradition

Tabla de Contenido

Lista de Apéndices	5
Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	20
Planeación Didáctica.....	23
Enfoque Didáctico	26
Implementación.....	31
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	35
Conclusiones	39
Referencias Bibliográficas	41
Apéndices.....	43
Apéndice A.....	43

Lista de Apéndices

Apéndice A Carpeta de la Práctica Pedagógica	43
---	----

Introducción

La utilización de estrategias educativas a través de juegos tradicionales es una forma eficaz de proteger el patrimonio material y preservar la identidad afrocolombiana en los estudiantes de quinto grado en la escuela Jose Antonio Galan en San Marcos, Yumbo, Valle del Cauca. Estos juegos son una parte esencial de la cultura afrocolombiana y sirven como medio para transmitir conocimientos, valores y tradiciones ancestrales.

El uso de estos juegos como estrategia pedagógica permite a los estudiantes conectarse con su herencia cultural, fortaleciendo su sentido de pertenencia e identidad. Además, fomenta el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto y la inclusión, valores fundamentales para la convivencia pacífica y el desarrollo integral de los estudiantes.

A través de la implementación de estas estrategias pedagógicas, se busca promover el rescate y la valoración del patrimonio material y cultural afrocolombiano, contribuyendo así a la preservación y difusión de esta rica herencia. Asimismo, se pretende generar un espacio de aprendizaje lúdico y significativo que motive a los estudiantes a explorar y conocer sus raíces culturales.

En este sentido, es fundamental que los docentes diseñen actividades didácticas que integren los juegos tradicionales como herramientas para abordar contenidos curriculares relacionados con la historia, la geografía, las artes y otras áreas del conocimiento. De esta manera, se logra un aprendizaje más vivencial y enriquecedor que permite a los estudiantes comprender y apreciar su patrimonio cultural desde una perspectiva práctica.

Estas estrategias no solo promueven el aprendizaje significativo y el fortalecimiento de la identidad cultural, sino que también fomentan valores como el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto. Además, contribuyen a la preservación y difusión de la rica herencia

afrocolombiana, promoviendo así un ambiente educativo inclusivo y enriquecedor para los estudiantes. La integración de los juegos tradicionales en el currículo escolar no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y orgullo por la cultura afrocolombiana en las nuevas generaciones.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Institución Educativa José Antonio Galán está ubicada en el municipio de Yumbo en el Corregimiento de San Marcos, es una institución educativa con enfoque étnico, tiene cobertura de cuatro sedes: Jose Antonio Galan (San Marcos), sede San Pedro Claver (Mulalo). Sede Julián Trujillo (Manga Vieja) y sede Juana María Caldas (Miravalle Norte), esta institución cuenta con la atención de preescolar hasta el grado once, en las jornadas, diurnas, nocturnas, sabatinos y aulas de ciclos o por nivelación; dicha institución maneja el calendario A, hasta la fecha están inscritos 400 estudiantes.

Cuenta con una planta física en buenas condiciones que incluye aulas de clases, sala de docentes, cocina, laboratorio integrado de Ciencias, restaurante, sala de sistemas, baños para niñas, niños y docentes, biblioteca, oficina de rectoría, etc. La gran mayoría de los miembros de la comunidad educativa se ubican en los estratos 1 y 2. Desde el punto de vista metodológico se han implementado con buenos resultados programas como Escuela Nueva, Post-Primaria Rural y los cuales le han permitido sostener la cobertura.

Ahora bien, para la propuesta pedagógica, el grado 4, está conformado por 25 estudiantes entre 9, 10 y 11 años de edad, no todos habitantes del corregimiento de San Marcos, sino que hay algunos que se trasladan desde el municipio de Vijes, corregimiento de Mulalo y las diferentes veredas del municipio, el salón cuenta con 11 niñas y 14 niños.

La institución educativa José Antonio Galán, concibe su enfoque pedagógico centrado en la formación integral del ser humano; asume a los individuos como una totalidad sistémica, no fragmentable, cuyo desarrollo debe efectuarse en forma sinérgica. Pues si bien la escuela es responsable del desarrollo de la dimensión cognitiva de los estudiantes también tiene iguales responsabilidades en el desarrollo de la dimensión afectiva y práxica. Ante la necesidad de

responder a la tarea del desarrollo humano, se organiza el Enfoque Educativo Institucional con base en los fundamentos de las dimensiones antropológica, axiológica, ético-moral, formativa y pedagógica que permita construir los espacios, escenarios, programas, procesos y proyectos que respondan a dicha necesidad.

Sin embargo, al atender los objetivos de enseñanza planteados por la institución se identifica que los estudiantes del grado 4 de la institución educativa José Antonio Galán, tienen dificultad en atender a la docente, no tienen un buen comportamiento adecuado dentro y fuera del aula, no generan una buena comunicación entre ellos, se les dificulta acatar órdenes y obedecer a la normativa establecidas por ellos mismos; es por esto que los estudiantes presentan dificultad y un bajo rendimiento académico en las diferentes áreas establecidas.

Además, en la propuesta pedagógica que se realiza sobre desarrollo cultural y artístico y en cuanto al conocimiento que tienen los estudiantes en patrimonio material de la población afrocolombiana del departamento del valle del cauca, se analiza que ellos no tienen un conocimiento amplio y argumentos válidos al momento de hablar de cultura, patrimonio e historia, que se relaciona con su propia comunidad y se evidencia una carencia sobre estos temas causada por la falta de estimulación y la enseñanza de la historia de sus antepasados y de todo lo relacionado con elementos culturales y tradicionales característicos de su entorno.

Es por eso que se piensa, que el juego es un conducto de aprendizaje, que permite el interés y que se convierte en una estrategia de aprendizaje y de desarrollo intelectual, físico y emocional en los estudiantes. Es decir, La acción intelectual que tiene lugar en el juego es continua, por lo que el juego implica la creación, imaginación y búsqueda. El estudiante crea objetos y ofrece resolver los problemas que surgen durante el juego. Además, el alumno aprende a prestar atención a lo que hace, a recordar y a razonar; y junto a esto, al jugar en el colegio, hay

escenarios en los que el alumno aprende a examinar sus emociones y a lidiar con las dificultades emocionales.

Pero es aquí donde se concentran los esfuerzos sobre la determinación de qué tipo de juego es el adecuado para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje, y se sabe que el juego tradicional crea un espacio para la renovación y fortalecimiento de las habilidades motrices y sociales, pero lo más importante es que configura la identidad cultural de la comunidad. Se transmiten de generación en generación.

El juego es una actividad intelectual y física que contribuye al desarrollo de los niños de manera holística y armoniosa. El juego brindará a los niños miles de oportunidades para su desarrollo, como la exploración, la creación, el juego, el descubrimiento, la imaginación o la pasión. Gracias a este comportamiento, el niño logra insertarse satisfactoriamente en el mundo. (Quicios, 2017)

La UNESCO ha reconocido repetidamente a los juegos tradicionales como parte importante del patrimonio cultural, sin mencionar que son una herramienta eficaz para promover la tolerancia, el respeto y la paz en las sociedades de la diversidad cultural. Hoy, sin embargo, los juegos tradicionales están desapareciendo poco a poco, especialmente los que son al aire libre: en la calle y en el parque. Con la desaparición de estos juegos tradicionales, han desaparecido las formas de arraigo y también ha cambiado la comprensión de la infancia.

Con esta actividad se contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de grado 5 de la institución educativa José Antonio Galán, y es porque en estos momentos los jóvenes prefieren usar un medio tecnológico para el entretenimiento y uso del tiempo libre y esto no favorece el fortalecimiento de las dimensiones corporales, tampoco se evidencia una mejora en el aprendizaje significativo en las clases, no mejoran en el comportamiento y aun presentan

dificultad en recibir órdenes y obedecer a las reglas establecidas en el aula. Se hace la propuesta de este tema porque permite tener una interacción con los estudiantes, docentes y padres de familia para fortalecer y practicar los juegos tradicionales, teniendo en cuenta los intereses que los estudiantes van presentando a la hora de realizar los juegos, esto con el objetivo de influenciar para un aprendizaje significativo en su vida pedagógica. Esta actividad se pretende realizar con los 25 estudiantes de grado 5 de la institución educativa José Antonio Galán del corregimiento de San Marcos, municipio de Yumbo en el departamento del Valle del Cauca.

Pregunta de Investigación

¿Cómo implementar estrategias pedagógicas por medio de los juegos tradicionales para salvaguardar el patrimonio material y el rescate de la identidad afrocolombiana en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Jose Antonio Galan del corregimiento de san Marcos en el municipio de Yumbo Valle del Cauca?

Objetivos

Objetivo General

Implementar actividades que promuevan en los estudiantes una apropiación por salvaguardar el patrimonio material y cultural Afrocolombiano del corregimiento de San Marcos por medio de los juegos tradicionales.

Objetivos Específicos

Identificar el patrimonio material y cultural del corregimiento de San Marcos y reconocer como es un eje fundamental en la construcción de la identidad de esta comunidad.

Diseñar espacios de aprendizaje por medio de los juegos tradicionales que permita salvaguardar el patrimonio material cultural.

Aplicar actividades culturales de esparcimiento con la comunidad, incentivándolos a la práctica de los juegos como identidad cultural y patrimonial.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La constitución política de Colombia establece, que nuestro territorio nacional comprende varias poblaciones, que tienen sus propias formas de conocer el mundo. Esta diversidad de comunidades ha sido tan intrínseca a la historia colombiana, que ha acompañado al país a lo largo de su proceso de conquista y colonización. La diversidad podría verse como un principio que se desencadenó a partir de los descubrimientos en el Nuevo Mundo y los procesos que le siguieron. Esto se debe a que los colonos españoles que llegaron al continente americano entre los siglos XV y XVI no provenían de una sola región, y también trajeron consigo gente de varias comunidades y regiones de África.

La historia de los juegos tradicionales en Colombia se remonta a la colonización y se ha transmitido de generación en generación; fueron nuestros antepasados quienes los adaptaron y los hicieron parte de su tradición, y desde entonces se han transmitido a las generaciones futuras. _ Debido a su popularidad, algunos de estos juegos se han convertido en deportes. Estos juegos se juegan con el cuerpo, con objetos naturales o fabricados por el hombre, teniendo presente los valores y principios de la infancia.

Los universos de los juegos tradicionales son amplios, como su trayectoria en la acción humana y social de las personas, en el cual se desarrolla en el día a día como una actividad sistematizada de forma lúdica; muchos de estos juegos en América Latina provienen de países como Francia, Italia y España, entre otros el cual se le da el nombre de juegos tradicionales o populares. América Latina es una puerta de entrada cultural para el resto del mundo porque contiene una amplia gama de culturas y etnias que se remontan a los días en que las conquistas europeas se utilizaban para esclavizar a las personas, pero que ahora se utilizan para luchar por la igualdad y el respeto a sus tradiciones y creencias.

Para Vygotsky, "el juego temático con roles sociales es la fuente del desarrollo de los niños y crea una zona de desarrollo próximo" (1984, p. 74). Los niños siempre se desempeñan mucho más allá de su edad en este juego. Cuando un adulto ayuda a un niño a realizar un juego de roles, su zona de desarrollo próximo se expande. Por lo tanto, el juego de roles se convierte en una actividad temporal que pasa de una conducta dependiente a una ejecución independiente de una conducta a medida que el niño juega basándose en sus propias acciones. Por tu propia voluntad. Aquí es donde los movimientos divertidos se vuelven más complicados. (Como se cita, González, M. C., Solovieva, Y., Quintanar, R. L, 2014, Párr. 29).

Para Decroly señala que, dado que el juego está conectado con todas nuestras tendencias, la importancia del juego en el desarrollo de un niño es obvia. En particular, Ovidio de Decroly vio la educación como una forma para que los niños aprendan a funcionar en la sociedad y moldear su futuro. Para ello, es necesario que los niños sean capaces de reconocer el valor del esfuerzo y la satisfacción del trabajo bien hecho. De esta manera, podemos apoyar la adaptación del niño al entorno, darle la oportunidad de reconocer y satisfacer sus necesidades y promover su integración en la sociedad. (Roldán, 2016)

Al igual que Fröbel, la lección se centra en los juegos. La expresión más profunda de la existencia humana está en el juego. La vida tiene una forma libre en los juegos. El medio por excelencia para tender puentes entre los mundos interno y externo del niño es el juego. A través del juego y dentro de él, el niño realiza actividades, percibe el mundo exterior y asigna objetos externos de forma independiente.

Estos juegos están dirigidos al desarrollo cognitivo del niño, pero sobre todo permiten que el niño se refleje en el espejo de la vida que es el juego. También se exploran los rasgos icónicos de estos juegos y las creaciones imaginativas de los niños. Jugar con otros también crea

un vínculo de comunidad. El juego es donde la esencia del niño se manifiesta en estado puro, y finalmente, la naturaleza humana. La mejor forma de que los adultos entiendan el juego de los niños es jugar con ellos. (Soëtard, 2013)

Basándose en las mencionadas teorías se debe tener presente que en el ámbito cultural colombiano el juego se convierte en parte esencial del folclor, dado que el mismo tiene un aspecto tradicional.

Durante el siglo XX, y particularmente a partir de su segunda mitad, la comunidad científica dejó de utilizar el término “folklore”. Esto se debe en parte a que creían que había superado la fase meramente descriptiva, durante la cual se recogía una amplia variedad de manifestaciones culturales tradicionales.

También se debe en parte a que creían que el significado del folclore cubría solo algunos aspectos de los que fueron formulados por la etnología o la etnografía. Pero los folcloristas modernos han hecho un esfuerzo significativo para compilar juegos de manera sistemática. Han demostrado ser extremadamente sensibles y preocupados por no descuidar ningún aspecto del patrimonio lúdico, al que se refiere como el juego infantil como último refugio para la preservación del ludismo. (Bantulà, 2006)

El juego explora la diversidad en las culturas y las tradiciones tanto en comunidades negras, como indígenas, mixtas y blancas. Sin embargo, esto ha cambiado con el tiempo, debido a la globalización que ha llevado a reemplazar las actuaciones tradicionales de personas, escuelas, calles, casas y cuadrados públicos, como trasmisoras de cultura. Para combatir esta tendencia, el sistema educativo nacional ha implementado una promoción importante, incluida en los proyectos de desarrollo en los que el juego participa como una estrategia pedagógica para mejorar los procesos de aprendizaje a través de la tradición, abriéndose paso a la investigación en

el contexto, como herramienta de participación social y comunitaria, demostrando que la población puede contribuir a desarrollar conocimiento y memoria cultural. (Bañol, G. A. M. 2008).

Los juegos tradicionales, deben ser implementados como una estrategia pedagógica para salvaguardar y rescatar la identidad cultural de los alumnos del corregimiento de San Marcos del grado quinto de la institución educativa José Antonio Galán; dicha estrategia se convierte entonces en una oportunidad para dinamizar, promover, incorporar y reconocer las potencialidades del juego tradicional para el desarrollo del conocimiento y el bienestar de los estudiantes.

El propósito de la actividad es contribuir al proceso de investigación etnográfica del municipio, el ambiente de los juegos tradicionales en diferentes municipios del valle del Cauca es objeto de una extensa investigación, en particular en el corregimiento de San Marcos, municipio de Yumbo, ya que el lugar fue seleccionado como escenario social que se presta para interpretar y escribir la riqueza cultural específica del lugar donde se expresa la esencia de los afroanmarqueños como uno de los elementos de conservación.

En este sentido, la investigación aporta elementos conceptuales y metodológicos de la afrocolombianidad que pueden servir de base para otros estudios. El aspecto pedagógico innovador al que contribuye este trabajo en particular, es el aporte de un ambiente educativo basado en su conexión con el contexto sociocultural de la región, utilizando los juegos tradicionales como mediadores y con ello desarrollar las destrezas sociales y cognitivas necesarias para el aprendizaje y la apropiación de la identidad cultural y del patrimonio material.

Es por eso que, la investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar en los juegos tradicionales puede tener implicaciones políticas significativas. En primer

lugar, es importante reconocer que cualquier investigación en el ámbito educativo está influenciada por el contexto político y social en el que se lleva a cabo. Las políticas educativas, los intereses de los actores involucrados y las agendas políticas más amplias pueden influir en la forma en que se realiza y se interpreta la investigación. (Pérez, 2003)

Además, la investigación sobre la propia práctica implica un enfoque reflexivo y participativo, donde los profesionales de la educación se convierten en investigadores de su propia práctica. Esto puede tener implicaciones políticas en términos de empoderamiento y autonomía de los docentes, ya que les permite tomar decisiones informadas y basadas en evidencia para mejorar su práctica.

Sin embargo, también es importante reconocer que la investigación sobre la propia práctica puede enfrentar desafíos políticos. Puede haber resistencia al cambio por parte de aquellos que se benefician del statu quo o que tienen intereses particulares en juego. Además, las políticas educativas existentes pueden limitar la capacidad de los docentes para llevar a cabo investigaciones y realizar cambios significativos en su práctica.

En resumen, la investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar en los juegos tradicionales tiene un carácter político debido a las influencias del contexto político y social, así como a las implicaciones en términos de empoderamiento y resistencia al cambio. Es importante considerar estos factores al llevar a cabo y analizar este tipo de investigación.

Como conclusión, como propuesta pedagógica, los juegos tradicionales representan una excelente oportunidad para que los educandos del corregimiento aprecien el valor de las prácticas en la cosmovisión afrosanmarqueña, con el propósito de que la comprensión se ajuste a la genealogía del mundo, del pensamiento y del afrocolombiano. Por esta razón, este estudio

identifica factores que contribuyen a mejorar los escenarios de aprendizaje relacionados con factores socioculturales en la tradición oral.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La educación basada en competencias, debe entenderse como aquella que no forma al ser humano para el desarrollo socio-económico y empresarial del mundo globalizado del siglo XXI, sino como aquella con la capacidad de impulsar en el estudiante el desarrollo y la implementación de la solidaridad con los demás seres de su entorno y la formación del individuo como un ser integral en lo personal y lo social con un enfoque dirigido a sus capacidades personales en la puesta en práctica al trabajo cooperativo y dejando a un lado la lucha individual por la supervivencia del más capacitado en el mundo educativo, laboral, social y económico.

Es aquí donde el aprendizaje por competencias constituye una base importante para la planeación didáctica y los lineamientos de aprendizaje pues genera un enfoque en el individuo sin ser individualista y lo motiva a cooperar comunitariamente mientras se desarrolla como un ser, pues fomenta la construcción del aprendizaje autónomo; orienta la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida; busca el desarrollo del espíritu emprendedor, como base del crecimiento personal y del desarrollo socioeconómico; y fundamenta la organización curricular con base en proyectos y problemas. (Medina y Tobón, 2010)

Y allí es en donde las estrategias indicadas por Tobón se relacionan de forma directa con la implementación del juego tradicional como herramienta de aprendizaje, pues el aprendizaje autónomo es la base del juego y el afianzamiento de conocimientos que llevan a la resolución de problemas planteados en el aula, además, este proceso de aleja enormemente de la enseñanza enfocada en los procesos económicos y tiene un mayor enfoque en la importancia del reconocimiento de identidad de la propia comunidad de los estudiantes con el principal objetivo de resguardar sus tradiciones y ejecutar enfoques, que como lo dice el autor, “orientan el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral, que debe ser la

finalidad de la educación, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir”. (Medina y Tobón, 2010)

Ahora, la formación basada en competencias recoge todo el aprendizaje y la experiencia en el proceso educativo y lo usa para la resolución de problemas de la vida diaria, de la sociedad, de la comunidad educativa, de los campos ambiental, social, cultural y económico y si ya se tiene identificado, como es este caso el problema de pérdida de identidad y de desconocimiento de la historia y de las raíces por parte de los estudiantes de la institución educativa; pues entonces los beneficios del juego tradicional y como este al pasar de generación en generación va formando la identidad de un pueblo, su implementación en la sociedad actual retoma y enfrenta la realidad de reconocer que es necesario conocer los procesos ancestrales que formaron lo que es la comunidad hoy en día. Además porque este no es un problema individual, sino que debe abordarse desde la integralidad de la comunidad que se ve afectada por el desconocimiento de su cultura y sus tradiciones, y al usar el juego, recoger su experiencia como estrategia de aprendizaje y aplicarla en los estudiantes se abordaría la solución a un problema que tiene un enfoque cooperativo y no individual que es lo que busca la formación por competencias.

También es importante señalar, que las competencias deben tomarse, como lo dice al autor “como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (Medina y Tobón, 2010). ; entendiendo que la formación a partir de las capacidades individuales vistas desde todos los puntos integrales del ser no va a solucionar todos los problemas de aprendizaje, por ejemplo, no podría pretenderse que luego de identificar que hay ausencia de un conocimiento profundo en tema culturales y de patrimonio en los estudiantes de grado 4 de la institución educativa José Antonio Galán, un trabajo según sus aportes individuales sobre ser, hacer y convivir, vaya a solucionar toda esta problemática, sino que se

debe ver como un aporte a mejorar la calidad de lo enseñado y el fortalecimiento de la relación docente-estudiante.

Y también es importante, reconocer como esta propuesta integra el saber ser, por medio de sus elementos integradores como lo son: la automotivación, (el estudiante busca por sí mismo en el juego una forma de aprendizaje de su propia identidad porque la ve como un proceso pedagógico y divertido) y el trabajo colaborativo, (interactúa con compañeros, docentes y comunidad y aprende de cada uno de ellos); con el saber conocer, pues los estudiantes por medio de los juegos tradicionales interpretan como estos formaron parte de la identidad de sus padres y abuelos, argumentan sobre sus orígenes, y conceptualizan sobre las realidades sociales y culturales que llevaron a la creación de dichos juegos; y finalmente con el saber hacer pues los estudiantes aplican los juegos a sus realidades socioculturales, a su historia y a sus tradiciones.

Finalmente, se hace necesario saber cómo las competencias docentes se integran a la práctica pedagógica, y allí se resaltan varias entre las cuales se tienen: Trabajo en equipo (porque los juegos se desarrollan no solo de forma individual sino también en equipo, de forma colaborativa entre varios estudiantes pues hay juegos individuales y juegos grupales), la comunicación porque hay trato directo entre los distintos actores que participan de un determinado juego; hay también producción de materiales porque los juegos pueden elaborarse de forma artesanal, ya sea por los docentes o los mismos estudiantes y finalmente la gestión de la calidad del aprendizaje, pues luego de implementar un determinado juego tradicional se realiza un análisis sobre qué tan efectivo fue para afianzar los conocimientos en los estudiantes por medio de charlas, conversatorios y demás espacios que permitan conocer la experiencia de todos los implicados.

Planeación Didáctica

La planeación didáctica se desarrolló en el municipio de Yumbo, corregimiento de San Marcos en la Institución Educativa Jose Antonio Galán en el grado 4, en la asignatura de Ciencias sociales, tuvo 3 sesiones de 3 horas iniciando el 20 de noviembre hasta el 24 de noviembre del 2023.

En la actividad 1; se tiene como objetivo identificar a través del juego “lotería” los elementos patrimoniales de las comunidades afro y reconocer cada elemento de la lotería como propio de la cultura afro. En el momento de inicio, se realiza una actividad rompe hielo que llevaba por nombre ¡Tortuguita, vení barré!, en el momento inicial, se realiza un saludo inicial y después, un juego de ronda llamada “la tortuguita”; este juego es perteneciente a las comunidades afrodescendientes del pacifico, aquí los niños deben actuar como si fueran tortugas acurrucándose muy quietos y respondiendo según el estribillo, cuando el docente les diga tortuguita ¡vení bailá! todos deben de bailar. Después, en el momento de desarrollo de la actividad, se realiza un juego de lotería, que presenta las imágenes del patrimonio material de las comunidades afrodescendientes; terminada la actividad de manera voluntaria deberán de elegir una imagen y responder las preguntas establecidas en la planeación, y por último, en el momento de cierre, para comprobar el conocimiento adquirido por los estudiantes en esta sesión se realizará un juego llamado patrigrama el cual consiste en que los estudiantes tienen 1 minuto para adivinar la palabra que le corresponde (es dada por el docente), después deben ir al tablero a realizar un gráfico o dibujo; para ganar, el equipo debe adivinar la palabra que se está dibujando al frente. Pierde si el dibujante menciona alguna palabra, hace un ruido o un gesto. Solo es válido el dibujo; Luego, los estudiantes se dividirán en 4 grupos, cada grupo debe tener un color y un

nombre; para obtener el nombre y el color deben elegir a un participante y este debe tirar el dado, dependiendo del puntaje que saque, esa será su posición y la salida al tablero.

La actividad 2 tiene como objetivo valorar la identidad cultural de cada uno de los individuos de una comunidad y fomentar la interacción social a través de los juegos tradicionales. En el momento de inicio, Se realizara un juego de romper el hielo llamado tingo tango, el cual consiste en rotar una esfera redonda pequeña (pelota pequeña); La persona que dice “tingo” decide en cualquier momento y de repente decir: “tango”. En ese momento se detiene la circulación del objeto (esfera redonda) y quien quede con este en su mano debe responder rápidamente a las siguientes preguntas: ¿Qué es el patrimonio?, ¿Qué tipo de patrimonio existe?, Menciona un patrimonio afrodescendiente Colombiano, ¿A qué patrimonio pertenece las chalupas?, ¿le han contado sobre los juegos tradicionales? ; después, en el momento de desarrollo de la actividad, se formaran grupos de 5 estudiantes a los cuales se les asignará un juego tradicional como el parqués, la rana, el balero, el 7 y la cascarita, con los juegos anteriores se busca que los estudiantes reconozcan a través del hacer que son los juegos tradicionales. Según la actividad anterior se les realizará una pregunta previa: con base a su experiencia, ¿qué cree que son los juegos tradicionales?, de acuerdo a las respuestas, se dará una explicación de 5 minutos con respecto a lo que son los juegos tradicionales. Y por último, en el momento de cierre, los estudiantes realizarán con material reciclable, uno de los siguientes juegos tradicionales: el yoyo, balero y Triqui.

La actividad 3; tiene como objetivo preservar y valorar el patrimonio cultural de su comunidad y país y aprenderán sobre la historia, las tradiciones y las costumbres que se transmiten a través de generaciones; en el momento inicial, se realizará un juego de romper hielo llamado “pan quemado” que consiste en que los estudiantes se formarán en una fila, con dos

personajes protagonistas. Las niñas y los niños van formando una cadena con los brazos cruzados y al final se da un tironeo, terminada la siguiente actividad se procede a el momento de desarrollo de la actividad, se realizará un mural creativo y representativo de un patrimonio material de la población afrocolombiana; con la construcción del mural anterior se busca que los estudiantes reconozcan a través de la manualidad, la importancia de la conservación del patrimonio material para una comunidad étnica y el impacto que tienen los juegos tradicionales, y por último, en el momento de cierre se realizará con los estudiantes un trompo en material reciclable con el fin de comprender y respetar la diversidad cultural, aprender a apreciar las diferencias y similitudes entre las culturas y a valorar la riqueza que aporta cada una.

Enfoque Didáctico

La implementación de secuencias didácticas en el aula es pertinente porque facilita la organización y planificación de manera estructurada las actividades de enseñanza y aprendizaje. Estas secuencias están diseñadas para guiar a los estudiantes a través de un proceso de aprendizaje gradual, que les posibilita adquirir conocimientos y habilidades de manera progresiva. Además, la secuencia didáctica habilita organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje de forma coherente y secuencial, lo que facilita la comprensión y asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes.

También, al seguir una secuencia lógica y progresiva, los estudiantes pueden ver su progreso y avance en el aprendizaje, lo que aumenta su motivación y compromiso con el proceso educativo. Es de esta manera que, la secuencia didáctica puede adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, fortaleciendo así una mayor personalización del aprendizaje. Esto favorece la participación activa y el desarrollo de habilidades individuales. Es decir, están diseñadas para promover el desarrollo de habilidades cognitivas como la observación, la reflexión, el análisis y la síntesis. Estas habilidades son fundamentales para el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Por otro lado, la implementación de secuencias didácticas en el contexto escolar se sustenta en referentes teóricos como el constructivismo, el enfoque por competencias, el aprendizaje significativo, el diseño de instrucciones y la investigación educativa. Estos referentes proporcionan fundamentos sólidos para diseñar y desarrollar secuencias didácticas efectivas que promueven la enseñanza y el aprendizaje en los estudiantes.

La secuencia didáctica se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo, donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción

con el entorno y la mediación del docente. Es decir, desarrolla competencias específicas en los estudiantes, como habilidades cognitivas, sociales, emocionales y éticas. Se requiere que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades que les permitan enfrentar situaciones reales y resolver problemas de manera efectiva, que promuevan el aprendizaje significativo, donde los nuevos conocimientos se relacionen con los conocimientos previos y tengan relevancia para su vida cotidiana. Se pretende que los estudiantes logren poner en práctica lo que han aprendido en situaciones reales y sean capaces de aplicar sus conocimientos en nuevos escenarios.

En la secuencia didáctica de los juegos tradicionales, se incorpora la estrategia pedagógica del aprendizaje basado en proyectos. Esta estrategia consiste en que los estudiantes trabajen de manera colaborativa en la planificación, desarrollo y presentación de un proyecto relacionado con los juegos tradicionales.

Mediante esta estrategia educativa, se les brinda a los estudiantes la posibilidad de indagar, descubrir y experimentar con juegos tradicionales, promoviendo su participación activa y su independencia en el proceso de aprendizaje. Además, les otorga la oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos en situaciones reales y de desarrollar habilidades como la investigación, la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Algunos autores que respaldan esta fundamentación son:

Thomas and Brown (2011): En su libro "A New Culture of Learning", argumentan que el aprendizaje basado en proyectos es una forma efectiva de promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades del siglo XXI.

En este sentido en el artículo de Las implicancias del pragmatismo para la educación, sostiene que el aprendizaje basado en proyectos permite a los estudiantes aprender haciendo,

involucrándose activamente en la construcción de su propio conocimiento (Saharrea, Campeotto, Y Viale, 2022).

Sin embargo en el artículo Aprendizaje basado en problemas (ABP) y habilidades de pensamiento crítico, ¿una relación vinculante?, Krajcik menciona que defienden que el aprendizaje basado en proyectos fomenta la indagación, la reflexión y el pensamiento crítico en los estudiantes Bueno, 2018).

Estos autores respaldan la fundamentación del aprendizaje basado en proyectos como estrategia pedagógica en la secuencia didáctica de los juegos tradicionales, destacando sus beneficios para el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades y la motivación de los estudiantes.

Los juegos tradicionales son adecuados para los estudiantes afrodescendientes, ya que se adaptan a su desarrollo y aprendizaje al reconocer y valorar su cultura, conectándolos con su historia y tradiciones. Estos juegos también promueven el desarrollo físico y las habilidades motoras, fomentan el trabajo en equipo y la cooperación, y facilitan la transmisión de conocimientos ancestrales. Al valorar la cultura, se protege el patrimonio cultural de la comunidad afrodescendiente y se incorporan los juegos tradicionales en el contexto educativo, lo que promueve un sentido de pertenencia e identidad positiva.

Con relación, a la población abordada, se fortalece a los estudiantes por medio de la secuencia didáctica la acción de los juegos tradicionales y salvaguarda del patrimonio cultural de la población afrodescendiente, preservando la identidad cultural, siendo expresión tangible e intangible de la cultura afrodescendiente. Al proteger y promover estos juegos, se preserva y fortalece la identidad cultural de esta población, evitando que se pierdan con el paso del tiempo; Esto contribuye a generar un sentido pertenencia en los estudiantes, fortaleciendo su autoestima

y su conexión con sus raíces culturales, los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación, lo que favorece mantener viva la tradición cultural. Al involucrar a los estudiantes en la práctica y transmisión de estos juegos, se asegura su continuidad y se promueve el diálogo intergeneracional, donde los mayores comparten sus conocimientos y experiencias con las nuevas generaciones.

Además, también se reconoce la importancia de los saberes previos, que son los conocimientos, experiencias y creencias que los estudiantes ya poseen sobre un tema en particular. Al activar estos saberes previos al comienzo de un nuevo tema o clase, se les brinda la oportunidad de conectar lo que ya saben con los nuevos contenidos, lo que facilita la comprensión y el aprendizaje significativo. Los saberes previos actúan como base para la construcción de nuevos aprendizajes. Al conocer qué conocimientos y experiencias tienen los estudiantes sobre un tema, el docente puede diseñar estrategias pedagógicas que se ajusten a sus necesidades y promuevan una construcción sólida del nuevo conocimiento.

Al abordar los saberes previos, se muestra a los estudiantes que su conocimiento y experiencia son valorados y tenidos en cuenta. Esto genera motivación e interés por el tema, ya que se sienten involucrados y reconocidos en el proceso de aprendizaje, es decir, abordar los saberes previos de los estudiantes es importante porque activa su conocimiento previo, facilita la construcción de nuevos aprendizajes, genera motivación e interés, detecta posibles dificultades y promueve el diálogo y la participación activa.

En mi labor como educador, me comprometo a proteger y preservar el patrimonio cultural, utilizando diferentes elementos que fortalezcan las actividades, como la música, el arte, la literatura y otros aspectos culturales significativos. Esto ayudará a los estudiantes a valorar y apreciar su propia cultura y la de los demás, además de fomentar su curiosidad por investigar y

aprender más sobre su patrimonio cultural, ya sea a través de proyectos individuales o en equipo. De esta manera, podrán profundizar en su conocimiento y desarrollar habilidades de investigación.

También, fomentar la participación comunitaria involucrando a la comunidad local en actividades relacionadas con el patrimonio cultural, como ferias culturales, festivales o exposiciones. Esto fortalecerá los vínculos entre la escuela y la comunidad, y promoverá un sentido de pertenencia e identidad cultural. Por último, sensibilizar sobre la importancia del patrimonio cultural, ya que esta me da la oportunidad educar a los estudiantes sobre la importancia de preservar y proteger el patrimonio cultural, tanto el propio como el de otras culturas y sobre cómo el patrimonio cultural es una parte integral de la identidad de las personas y cómo su pérdida puede afectar negativamente a una comunidad.

Implementación

Se implementó el momento de inicio, que consistía en realizar un juego de ronda llamada “la tortuguita”; este juego es perteneciente a las comunidades afrodescendientes del pacífico, aquí los niños deben actuar como si fueran tortugas acurrucándose muy quietos y respondiendo según el estribillo. Este juego permitió a los niños entrar en un estado de relajación y concentración, preparándolos para el resto de la actividad.

Es importante mencionar que, esta propuesta tuvo en cuenta las necesidades educativas de los participantes para alcanzar el aprendizaje esperado, primero la contextualización, permitiendo una investigación previa sobre la cultura afrocolombiana y sus juegos tradicionales para comprender su importancia y relevancia cultural. Esto facilitó contextualizar la propuesta dentro del marco cultural y social de los estudiantes; segundo, el aprendizaje significativo, buscando que el aprendizaje fuera importante para los estudiantes, relacionando los juegos tradicionales con su propia identidad cultural y promoviendo la reflexión sobre la importancia de valorar y preservar el patrimonio material y cultural afrocolombiano, y tercero, la evaluación formativa, implementando estrategias de evaluación formativa para monitorear el progreso de los estudiantes y realizar ajustes en la enseñanza según sus necesidades. Se brindaron retroalimentaciones constantes para fortalecer el aprendizaje y garantizar su comprensión.

Por otro lado, Los materiales sugeridos en la planeación, la distribución y la organización del espacio, así como la organización de los estudiantes, facilitaron la implementación de lo propuesto para esta sesión, ya que, estos aspectos contribuyeron a crear un ambiente propio para la práctica de los juegos tradicionales afrocolombianos promoviendo la participación activa de los estudiantes y facilitando el aprendizaje.

Los materiales sugeridos en la planeación fueron seleccionados específicamente para apoyar el desarrollo de los juegos tradicionales afrocolombianos. Estos materiales incluyeron elementos como cuerdas, pelotas, conchas marinas, tambores u otros instrumentos musicales tradicionales. La disponibilidad y adecuación de estos materiales facilitó la práctica de los juegos y permitió a los estudiantes experimentar y vivenciar las tradiciones culturales, además, el espacio fue organizado de manera que permitiera a los estudiantes moverse libremente y participar activamente en los juegos tradicionales. Se consideró el tamaño del grupo, la disposición de los materiales y la seguridad de los estudiantes al diseñar el espacio. Una distribución adecuada del espacio facilitó la interacción entre los estudiantes y promovió un ambiente propicio para el aprendizaje, también, los estudiantes fueron organizados en grupos pequeños o parejas para participar en los juegos tradicionales. Esta organización permitió una mayor participación individual y fomentó la colaboración entre los estudiantes. Además, se asignaron roles específicos dentro de cada grupo para promover la responsabilidad y el trabajo en equipo.

En cuanto al tiempo planificado para la adaptación de las necesidades educativas de los participantes, fue suficiente para permitir que los estudiantes participaran activamente en los juegos tradicionales afrocolombianos. Se tuvo en cuenta el tiempo necesario para explicar las reglas de cada juego, practicarlos y reflexionar sobre su importancia cultural. Esto garantizó que los estudiantes tuvieran una experiencia completa y significativa, el tiempo establecido también tuvo en cuenta el ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Se planificaron momentos de descanso o pausas entre los juegos para evitar la fatiga y mantener la atención de los estudiantes. Además, se consideró el tiempo necesario para brindar retroalimentación y promover la reflexión sobre lo aprendido.

Por otra parte, la estrategia de evaluación responde a las necesidades educativas de los participantes, pues se basa en la evaluación formativa, que consiste en brindar retroalimentación constante y oportuna a los estudiantes para fortalecer su aprendizaje. Durante la sesión, se planificaron momentos específicos para observar y evaluar el desempeño de los estudiantes durante los juegos tradicionales afrocolombianos. Esto permitió identificar posibles dificultades o áreas de mejora y realizar ajustes en la enseñanza según las necesidades individuales o grupales.

Como resultado, la implementación de los juegos tradicionales afrocolombianos puede responder a los aprendizajes esperados por varias razones:

Promueve la inclusión y la diversidad cultural: Al implementar juegos tradicionales afrocolombianos, se está reconociendo y valorando la cultura afrocolombiana, promoviendo así la inclusión y la diversidad cultural en el ámbito educativo.

Fomenta el respeto y la tolerancia: Los juegos tradicionales afrocolombianos suelen ser juegos cooperativos que requieren trabajo en equipo y respeto hacia los demás participantes. Al jugar estos juegos, los estudiantes aprenden a respetar las reglas, a escuchar a los demás y a trabajar juntos para lograr un objetivo común.

Desarrolla habilidades motoras y cognitivas: Los juegos tradicionales afrocolombianos suelen involucrar movimientos físicos específicos, lo que ayuda a desarrollar habilidades motoras como la coordinación, el equilibrio y la agilidad. Además, muchos de estos juegos también requieren estrategia y pensamiento crítico, lo que estimula el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Fortalece la identidad cultural: Al jugar juegos tradicionales afrocolombianos, los estudiantes tienen la oportunidad de conectarse con sus raíces culturales y fortalecer su identidad

como afrocolombianos. Esto les permite sentirse orgullosos de su herencia cultural y contribuye a su sentido de pertenencia.

Promueve el aprendizaje significativo: Al implementar juegos tradicionales afrocolombianos en el aula, se brinda a los estudiantes una experiencia de aprendizaje práctica y significativa. A través del juego, los estudiantes pueden experimentar de primera mano aspectos de la cultura afrocolombiana, lo que facilita la comprensión y el aprendizaje de manera más profunda.

Los juegos tradicionales utilizados como recursos didácticos pueden aportar al logro del aprendizaje esperado de varias maneras:

Experiencia práctica: Los juegos tradicionales brindan a los estudiantes la oportunidad de experimentar y participar activamente en actividades lúdicas y recreativas. Esto les permite vivenciar directamente el patrimonio cultural y comprender su importancia en la sociedad.

Conexión con la cultura: Los juegos tradicionales son parte del patrimonio cultural de una comunidad o país. Al jugar estos juegos, los estudiantes se conectan con su propia cultura, historia y tradiciones, lo que les ayuda a desarrollar un sentido de identidad y pertenencia.

Se implementó el momento de desarrollo de la actividad, consistía en formar grupos conformados por 5 estudiantes a los cuales se les asignó un juego tradicional, antes de hacer la distribución, se les explico el reglamento de cada uno de los juegos y cuál era el concepto de juego tradicional. Con esta actividad se busca que los estudiantes reconozcan a través de los juegos tradicionales la importancia de su identidad.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La investigación y la reflexión en la práctica docente constituyen una modalidad innovadora que implica repensar el rol de los educadores, generando transformaciones significativas tanto en su desempeño como en el proceso de formación y crecimiento personal. La investigación-acción demanda un trabajo colaborativo entre investigadores, comprometidos en llevar a cabo mejoras y creyentes en la posibilidad de lograr cambios positivos y democráticos desde el aula hacia la escuela y la comunidad (Catalán, 2020).

La implementación de la secuencia didáctica sobre estrategias pedagógicas por medio de los juegos tradicionales para salvaguardar el patrimonio material y el rescate de la identidad afrocolombiana tuvo varios resultados positivos, en primer lugar, una conciencia cultural, adquiriendo un mayor conocimiento y comprensión de la cultura afrocolombiana, su historia, tradiciones y valores. Esto permite valorar y respetar la diversidad cultural de nuestro país; en segundo lugar, el rescate de la identidad a través de los juegos tradicionales, los estudiantes pudieron conectarse con sus raíces afrocolombianas y fortalecer su sentido de pertenencia a esta comunidad. Esto contribuyó al rescate y preservación de su identidad cultural y la valoración del patrimonio material, pues los juegos tradicionales son parte del patrimonio material afrocolombiano, y su práctica permite su conservación y transmisión a las nuevas generaciones. Los participantes aprendieron a valorar y cuidar estos elementos culturales como parte importante de su historia; y en tercer lugar, el desarrollo de habilidades sociales, ya que los juegos tradicionales fomentan la interacción social, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el respeto hacia los demás, igualmente, mejoraron sus habilidades sociales al participar en estas actividades, lo que les será útil en su vida cotidiana. (Mejía y Cano, 2014)

Ahora bien, se considera que una fortaleza de la práctica fue la selección adecuada de los juegos tradicionales, que permitieron a los estudiantes conectarse con su cultura y tradiciones. También, pude adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades e intereses de los participantes, lo que facilitó su participación y motivación. Sin embargo, se considera que es necesario mejorar en la evaluación de los aprendizajes, ya que no se utilizaron herramientas suficientes para medir el impacto de las actividades en el conocimiento adquirido por los estudiantes.

Es por eso que, teniendo en cuenta las características de los participantes y el contexto en el que se desarrolló la práctica, se pudieron realizar acciones concretas para mejorarla. Por ejemplo, se buscaron recursos adicionales relacionados con la identidad afrocolombiana para enriquecer las actividades propuestas. También, establecer alianzas con instituciones o personas expertas en el tema, para brindar a los estudiantes una experiencia más completa y enriquecedora; es así como, las acciones de la intervención favorecieron el logro del aprendizaje de los participantes al proporcionarles un espacio seguro y motivador para explorar su identidad y patrimonio cultural. Los juegos tradicionales les permitieron aprender de manera lúdica y significativa, fomentando su participación activa y el desarrollo de habilidades sociales. (Aarón, 2016)

En cierto sentido, algunos aspectos de la intervención que pudieron influir en los resultados de aprendizaje de los participantes, fueron la selección adecuada de los juegos tradicionales, que les permitieron conectarse con su cultura, y la capacidad del docente para adaptar las estrategias pedagógicas a sus necesidades e intereses; es decir, durante la implementación, se encontraron diferencias, fortalezas, dificultades y limitaciones. Una diferencia notable fue la diversidad de habilidades y conocimientos previos de los estudiantes.

Algunos tenían más experiencia con los juegos tradicionales y la cultura afrocolombiana, mientras que otros tenían menos familiaridad. Sin embargo, esta diversidad también fue una fortaleza, ya que posibilitó a los estudiantes aprender unos de otros y enriquecerse mutuamente.

Cabe agregar que, una dificultad que se enfrentó, fue la falta de recursos materiales adecuados para algunos juegos tradicionales. Esto limitó un poco la variedad de actividades que se podían ofrecer. Además, el tiempo asignado para la implementación fue limitado, lo que hizo necesario ajustar algunas actividades o dejar otras sin ejecutar para futuras implementaciones. También se recomienda contar con un mayor tiempo para desarrollar todas las actividades planificadas y asegurarse de tener todos los recursos necesarios con anticipación y sería beneficioso establecer alianzas con instituciones o personas expertas en el tema para ampliar las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes.

En relación con la pregunta de investigación sobre cómo implementar estrategias pedagógicas por medio de los juegos tradicionales para salvaguardar el patrimonio material y el rescate de la identidad afrocolombiana, es importante resaltar que estas acciones fueron fundamentales para lograr dicho objetivo. Los juegos tradicionales permitieron a los estudiantes conectarse con su cultura, valorar su patrimonio y fortalecer su identidad afrocolombiana; es por eso que, desde el rol como docente, se resalta la planeación didáctica, la selección cuidadosa de los juegos tradicionales, considerando su relevancia cultural y su potencial educativo. También se destaca la adaptación de las estrategias pedagógicas a las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que aprobó una mayor participación y motivación. (Ardila, 2022)

En cuanto a la posición respecto a la planeación, se considera que es indispensable en el ejercicio de la didáctica pedagógica. La planeación permite tener claridad sobre los objetivos que se desean alcanzar, los contenidos que se deben abordar y las estrategias que se utilizarán para

lograrlo. Además, ayuda a organizar el tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades de manera efectiva. En efecto, la planeación también permite anticipar posibles dificultades o desafíos que puedan surgir durante la implementación y buscar soluciones adecuadas. Además, brinda la oportunidad de reflexionar sobre la práctica y realizar ajustes si es necesario. (Carriazo et al., 2020)

En conclusión, la planeación es fundamental para garantizar una enseñanza de calidad y maximizar el aprendizaje de los estudiantes. Permite ser más eficiente y efectivo en la labor como docente, asegurando que las acciones estén alineadas con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes.

Conclusiones

Esta propuesta de estudio se centra en la importancia de conservar y apreciar el legado material y cultural de la comunidad afrocolombiana, que ha sido sistemáticamente excluido y está en peligro de desaparecer. Los juegos tradicionales son un elemento esencial de esta cultura y constituyen una manera de transmitir saberes, principios y costumbres.

Al utilizar la estrategia educativa basada en los juegos tradicionales afrocolombianos, se pretende crear conciencia y fomentar el aprecio por esta cultura desde una edad temprana. Dado que los estudiantes de quinto grado se encuentran en una etapa crucial para la formación de su identidad, es fundamental proporcionarles recursos que les permitan comprender y valorar la diversidad cultural existente en su país.

Asimismo, el propósito de esta iniciativa es promover la integración social y el aprecio por la variedad cultural. Al familiarizarse y participar en los juegos tradicionales afrocolombianos, los estudiantes podrán cultivar una actitud más inclusiva hacia las comunidades afrocolombianas y comprender la relevancia de su legado cultural.

La implementación de estrategias pedagógicas a través de juegos tradicionales es una forma efectiva de salvaguardar el patrimonio material y rescatar la identidad afrocolombiana en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Jose Antonio Galan del corregimiento de San Marcos en el municipio de Yumbo, Valle del Cauca.

Los juegos tradicionales no solo promueven la conservación de las costumbres y tradiciones afrocolombianas, sino que también fomentan el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto y la inclusión. Además, permiten a los estudiantes aprender de manera lúdica y divertida sobre su cultura y patrimonio.

Al implementar estas estrategias pedagógicas, se logra fortalecer el sentido de pertenencia y orgullo por la herencia afrocolombiana, así como también se promueve la valoración y preservación del patrimonio material. Esto contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, generando un impacto positivo en su formación académica y personal.

Los alumnos que formaron parte de la intervención educativa demostraron un incremento en su comprensión de la cultura afrocolombiana, así como una actitud más abierta y acogedora hacia las comunidades afrocolombianas.

La implicación activa en los juegos tradicionales afrocolombianos ayudó a reforzar el sentimiento de identidad y arraigo de las comunidades afrocolombianas, además de preservar esta tradición.

La estrategia educativa propuesta también promovió el aprecio por la diversidad cultural y fomentó la integración social entre los estudiantes.

Los hallazgos respaldan la relevancia de conservar y apreciar el legado material y cultural afrocolombiano desde una edad temprana, ya que esto ayuda a forjar una sociedad que valora la diversidad cultural y fomenta la inclusión.

Referencias Bibliográficas

- Aarón, M. (2016). *El contexto, elemento de análisis para enseñar*. Redalyc.org.
<https://doi.org/10.14482/zp.22.5832>
- Ardila, J. (2022). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. Revista UDCA.
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269>
- Bantulà, J. (2006). *Vista de Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica*. *Disparidades*. Revista de Antropología.
<https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/12/12>
- Bañol, G. A. M. (2008). *Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano*. *Educación física y deporte*, 27(2), 93-99.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3157888.pdf>
- Carriazo, C., Pérez, M., & Gaviria, K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. Redalyc.org.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- González, M. C., Solovieva, Y., Quintanar, R. L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. doi: [dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08](https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08)

- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010.* Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Mejía Gallego, C., & Cano Ramírez, I. C. (2014). *El mapa mi territorio como propuesta de herramienta pedagógica cartográfica para la enseñanza y aprendizaje del reconocimiento y conservación del patrimonio natural en la educación formal del municipio de Itagüí* <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/11539>
- Quicios, B. (4 de mayo de 2017). *La importancia del juego en la escuela.* Guiainfantil.com
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Roldán, M. J. (2016, mayo 18). *Qué es el método Decroly. Etapa Infantil.*
<https://www.etapainfantil.com/metodo-decroly>
- Saharrea, J. M., Campeotto, F., & Viale, C. (2022). *El giro pragmatista: Introducción a “Las implicancias del pragmatismo para la educación”* I. redalyc.org.
<https://www.redalyc.org/journal/288/28871938014/html/>
- Soëtard, M. (2013). *Grandes de la educación.* Revistas COMILLAS.
<http://file:///C:/Users/Jorge/Downloads/1002-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3496-1-10-20130517.pdf>
- Thomas, D. y Brown, JS (2011). *Una nueva cultura del aprendizaje cultivando la imaginación para un mundo en constante cambio.* Nuevaculturadeaprendizaje.com.
<http://www.newcultureoflearning.com/newcultureoflearning.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jiosoriob_unadvirtual_edu_co/Ekxt5GJHy45DtM8iEhEi4rABMu866XT1QvANmgw0MdSueg?e=eMA5E7